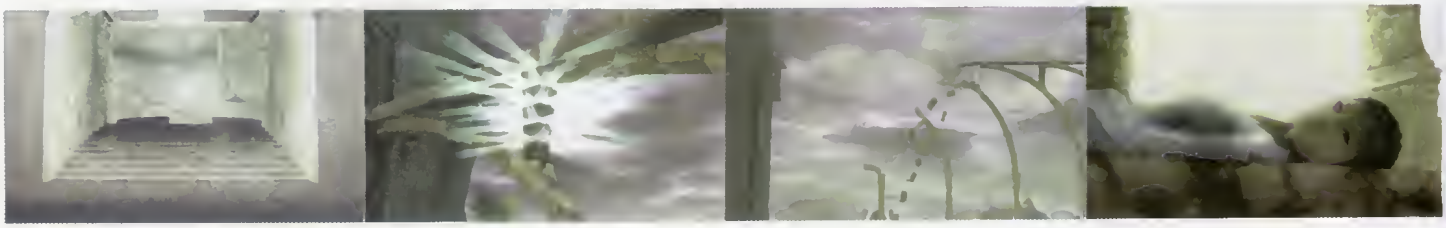
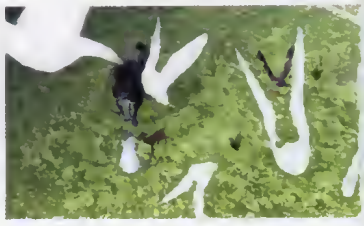
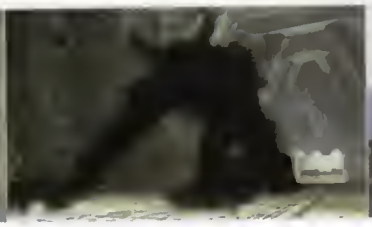
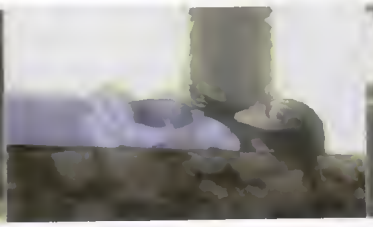
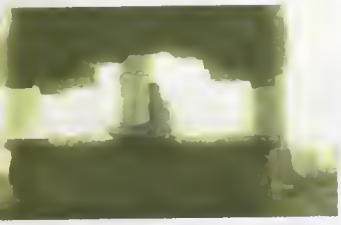


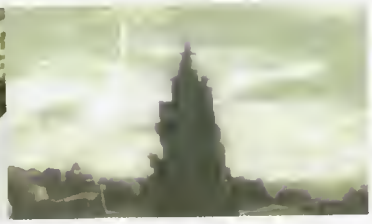


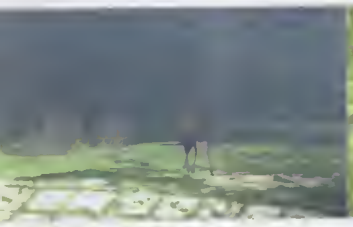
汚されぬ青年の想い、動き出す時間

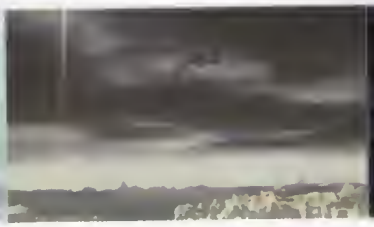
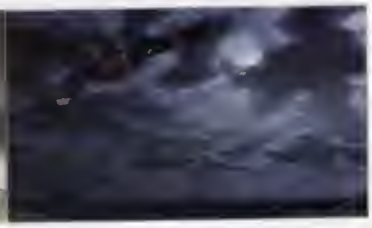
泉に投げ込まれた"いにしえの剣"。泉に吸い込まれたワンダ
聖なる力で浄化されるドルミン。崩れ去る巨大なアーチ橋
静寂の中で目覚めた少女。果たされたワンダの誓い
立ち上がった少女は、すべてを理解する
主人の代わりに傷ついた足で少女に寄り添うアグロ
ふたりは引き寄せられるように祠の奥へと進む
角の生えた赤ん坊を抱きかかえ、歩き出す少女
訪れた庭園。差し込む木漏れ日。3人を出迎える小動物たち
動き出した時間を身に浴びるように鳶が天高く飛び立っていく……







【物語4】

覆せない事実

すべての巨像を倒したワンダ。降り注ぐ余りにも重い代償。黒い影はワンダの姿を異形のモノへと変えていく。どの姿でも操作が可能だが、どんなに抗っても結末が覆ることはない。

姿を変えるワンダ

16体目の巨像を倒し、古えの祠へと戻ったワンダ。そこで待ち受けていたのは、エモン率いる村からの追っ手たち。ワンダの胸に剣が突き刺さったとき、かつてこの地に封印されていた闇の存在、ドルミンがワンダの体を借りて蘇る。だが、ワンダの体は完全に乗っ取られたわけではなく、反応が鈍いながらもプレイヤーの意思で任意に操作できるのだ。

ドルミンの操作

○ボタンを押すと右拳を地面に叩きつけ、×ボタンを押すと青白い炎を口から吐き出すことができる。また、R1ボタンを押すことでしゃがむことも可能だ。ただし、攻撃を当ててもエモンたちを倒すことはできず、どんな行動を取っても訪れる悲しき未来は変わらない。一定時間が経過すると、エモンたちは必ず古えの祠の入口へと逃げ去ってしまう。

黒い影の操作

ワンダは再び姿を変え、黒い影となる。このとき、泉の中心から引力が生じ、何も行動を起こさないと吸い込まれてしまう。前転やジャンプといったすべての移動アクションが可能で、段差や泉の縁をつかむこともできる。低空ジャンプを繰り返せば、ある程度少女に近づくことはできるものの、見えない力が働いているため、少女の目の前まで移動することは不可能。どんなに抗っても、目的には必ず泉に吸い込まれてしまう。

赤ん坊の操作

赤ん坊の姿が画面に映し出されると、任意に操作が可能となる。といっても、移動は一切できず、手足をバタつかせて泣くことしかできない。○ボタン、△ボタン、□ボタン、×ボタン、R1ボタンを押すと泣くことが可能だ。操作できるということは、この赤ん坊がワンダであることを示し、会話はできないながらも泣くことで少女に意思を伝えられるということ。救いを感じる瞬間なので、思う存分泣き叫ぶといいだろう。

第五章 隠し要素

ひとつの旅の終わり ひとつの冒険の終わり
目の前に広がる 新たな世界 新たな道具
青年と駿馬の冒険は まだ終わらない

【隠し要素1】

クリアー後の世界

ゲームをクリアーしたからといって、ワンダの冒険が終わるわけではない。2週目以降のプレイでは、隠されたアイテムが手に入るほか、さまざまな隠し要素が解放される。

制限時間内に巨像を倒すタイムアタック

エンディング終了後、記録を保存。その記録をロードすると、2週目のプレイが可能となる。2週目では、古の祠に立ち並ぶ偶像の前で◉ボタンを押すと、制限時間内に巨像を倒すタイムアタックに挑戦できる。制限時間内に巨像を倒せれば、2体倒すごとに泉に隠しアイテムが出現。ただし、タイムアタック中は、ワンダの体力と腕力は決められており、隠しアイテムを装備することもできない。

隠しアイテムはメニュー画面で装備できる。入手には骨が折れるが、どれも冒険で役立つものばかりだ。

難度の高いハードモード

クリアー後の記録を保存しているメモリーカードを挿した状態でゲームを始めると、通常よりも難度が上昇したハードモードでのプレイが可能となる。巨像の攻撃力と防御力が増加しており、弱点の数が増えている巨像もいる。ハードモードの2週目では、タイムアタックの制限時間と入手できる隠しアイテムの一部が異なる。

ノーマルモードで入手した隠しアイテムは、ハードモードへ持ち越すことはできず、その逆もできない。

2週目移行に引き継がれる内容

2周目を始める際、1週目クリアー時の体力と腕力メーターの最大値が引き継がれるという特典がある。また、3周目以降はタイムアタックをすべてクリアーしていると、各巨像のクリアータイムと入手した隠しアイテムが引き継がれる。ただし、隠しアイテムをすべて入手していないと巨像撃退数は初期化されてしまうので、全巨像を規定時間内に倒しておくこと。そうしないと、つぎの周では最初からタイムアタックをやり直すことになるので注意。

隠しアイテムを装備した状態でゲームをクリアーすると、つぎの周ではアイテムを装備したままスタートする。

アグロの体の色を変更

ノーマルモードで、すべての隠しアイテムを手に入れると、アグロの毛色を茶色に変更できるようになる。また、両モードですべての隠しアイテムを入手すると、アグロの毛色を白に変更可能となる。条件を満たした状態で、タイトル画面で●ボタンを押しながらゲームを始めると鹿毛、△ボタンを押しながらゲームをスタートさせると白毛となる。ふだんとは違った気持ちでプレイできるので、ぜひチャレンジしてほしい。

白い鬣をなびかせて疾走するアグロ。ちなみに、毛の色が変わるだけで移動速度や旋回能力に変化はない。

クリアーを繰り返すと到達可能となる場所

じつは、古の祠は頂上まで登ることができる。ただし、登りきるためには、握力メーターの最大値を限界近くまで増加させておく必要がある。光るトカゲの尻尾を集めながらクリアーしていくのも手だが、尻尾を集めるのには時間がかかる。尻尾をひとつも入手していなくても、4週目で第11の巨像までを倒せば腕力メーターはほぼ最大値に達する。短時間で頂上を目指したい人は、クリアーを繰り返すのが得策だ。

古の祠の頂上にある、庭園と呼ばれる神秘的な場所。庭園までの登り方と詳細はP168を参照してほしい。

【隠し要素2】

隠しアイテムとタイムアタック

タイムアタックに挑戦し、規定時間内に巨像を倒すことで入手できる数々の隠しアイテム。全隠しアイテムの入手条件と能力、そしてタイムアタックのクリアー法を解説していく。

鏑の矢

入手条件　ノーマルモード　巨像を2体撃退

音を発して飛ぶ矢

音を発しながら飛び、放った方向に巨像の注意を向けられる。ただし、ワンダが巨像に見つかっているときには意味がないので扱いは難しい。威力は通常の矢と変わらず、構えるまでの時間や射る速度性能が増していることもない。

トカゲの感知石

入手条件　ノーマルモード　巨像を8体撃退
ハードモード　巨像を10体撃退

光る尻尾を見逃さない

装備すると、近くにいる光る尻尾を持つトカゲの位置がマップに表示されるようになる。ただし、明確にトカゲの居場所が表示されるわけではないので過信は禁物だ。ちなみに、ノーマルモードとハードモードで性能に違いはない。

活力の前掛け

入手条件　ノーマルモード　巨像を4体撃退

与えるダメージが増大

装備すると、弱点を攻撃したときに与えられるダメージが増幅する前掛け。動きが鈍くなるなど、不利になることはないので、入手後はすぐに装備しておくといい。ちなみに、服に描かれている模様の柄が異なったものとなり、色も異なる。

果樹の地図

入手条件　ノーマルモード　巨像を10体撃退
ハードモード　巨像を8体撃退

すべての果樹をマップに表示

装備することで、古えの地にあるすべての果樹の位置がマップに表示されるようになる。果樹に実っている果物を採りきると、マップからその果樹のマークは消える。トカゲの感知石と同様、モードの違いによる性能の差はない。

力の仮面

入手条件　ノーマルモード　巨像を8体撃退

活力の前掛けと併用可能

活力の前掛けと同じく、装備するだけで巨像に与えるダメージを増幅してくれる仮面。エモンがつけていた仮面とは若干デザインが異なる。活力の前掛けと併用すれば、より強力なダメージを与えられるので、手に入れたら必ず装備しておこう。

剛力の仮面

入手条件　ノーマルモード　巨像を12体撃退

その名のとおり攻撃力が上昇

装備することで巨像に与えるダメージが増幅される仮面。力の仮面との併用はできない。力の仮面よりも与えるダメージが大きくなるので、入手したら装備の変更を忘れずに。活力の前掛けと併用すれば、圧倒的なダメージを与えられる。

紛れの前掛け

入手条件　ノーマルモード　巨像を14体撃退

透明になれる不思議な品

その名のとおり、装備するとワンダの姿が消えて、巨像がワンダを見つけられなくなる。ただし、装備中はワンダの姿が透明になるため、操作が難しくなるという欠点がある。また、巨像につかまっているときには効果を得られない。

閃光の矢

入手条件　ノーマルモード　巨像を16体撃退

高い威力を誇る光の矢

矢を射ったあと、対象物に矢が接触すると爆発する性能を有する。攻撃力が非常に高く、通常の矢では攻撃不可能な急所を射ることもできる。巨像に対しては爆風によるダメージ効果がないものの、小動物には効果があるので重宝する。

いかずちの銛

入手条件　ハードモード　巨像を2体撃退

雷光のような速さ

弓矢と同じく、離れた場所に飛んでいく銛。◉ボタンで構え、離すと緑色に表示された照準に向かって銛を投げる。数に制限はなく、何度投げても問題はない。通常の矢と比べ、与えられるダメージが高いので重宝する場面は多い。

太陽の剣

入手条件　ハードモード　巨像を4体撃退

どんな場所でも光を反射

剣をかかげた際、陽の光が届かない場所でも光を反射できる便利な剣。光が届かず迷いがちな森の中にいるときでも、巨像がいる方向を見失わずに済む。また、光が届かない場所で戦うことになる巨像の急所や弱点を調べることも可能だ。

シャーマンの前掛け

入手条件　ハードモード　巨像を6体撃退

食らうダメージを軽減

装備すると巨像から食らうダメージを軽減する前掛け。また、落下時のダメージも軽減する。ハードモードでは巨像の攻撃力が高いため、さまざまな場面で重宝する。ハードモードで入手できる前掛けはこれだけなので、随時装備しておくこと。

シャーマンの仮面

入手条件　ハードモード　巨像を12体撃退

防御力を上げる不思議な面

痛みを和らげる仮面。シャーマンの前掛けと同じく、装備すると巨像の攻撃や落下時のダメージを軽減する。シャーマンの前掛けと併用することが可能なので、両アイテムを装備すれば、食らうダメージを最小限に抑えることができる。

若しの布

入手条件　ハードモード　巨像を14体撃退

高所からの浮遊を実現

ジャンプしたときや空中にいるときにR1ボタンを押すと、背中にある布が広がってゆっくりと落下できる。いわゆるパラシュートのようなアイテム。落下するとゲームオーバーになってしまうような高さでも、安全に着地が可能だ。

女王の剣

入手条件　ハードモード　巨像を16体撃退

白く輝く光が巨像を討つ

「ICO」にも登場した、刀身が白く輝く女王の名を冠した剣。巨像の弱点を突き刺した際、圧倒的なダメージを与えられる最強の剣だ。力を最大まで溜めた状態で剣を突き刺せば、どの巨像にも一撃で致命傷を負わせることができる。

【タイムアタック】

第1の巨像

ノーマルモード 2:30:00　ハードモード 2:50:00

最大まで力を溜めて剣を3回突き刺せば、巨像を倒すことができる。登り始めてから落ちずに弱点に到達できれば、余裕を持って倒すことができるはずだ。通常の攻略とは異なり、背中の出っ張りで腕力を回復させず、一気に頭部を目指して登ること。

ノーマルモードの倒し方

スタート直後は巨像がワンダに気づいておらず、奥へと歩いていってしまう。口笛を吹いて注意を引けば巨像の歩みを止められるので、巨像につかまるまでの時間が短縮できる。左足につかまったら急所を攻撃。力を溜める必要はないので、つかまったらすぐに2回攻撃しよう。巨像が膝をついたら太股につかまり、腰部へ。頭部の弱点を攻撃するときは、やや背中寄りに位置取るといい。頭の振りは剣を突き刺せば止められるので、巨像が頭を下げたらすぐに剣を突き刺してしまうといい。

移動しながら巨像の注意を引きつけられる口笛は、ほかの巨像と戦うときにも重宝する。

ハードモードの倒し方

規定時間はノーマルと同じだが、右肘に弱点が追加されている。まずは、ノーマルモードと同じ要領で頭部の弱点を攻撃。頭部の弱点を攻撃し終えたら、背中に戻って腕力を回復。その後、右肩から落ちて弱点へと移動しよう。右腕の振りは頭部とは異なり、攻撃しても止まらない。ただし、腕を振り終わったあとに力を溜め始めれば、つぎに腕を振り始めるまえに十分に力を溜めて攻撃できる。規定時間には余裕があるので、右肘を攻撃中に落下した場合でも、諦めずに再び巨像に登って攻撃を仕掛けよう。

ワンダの両足が揃っていれば剣を構えることができる。体勢をよく見て攻撃しよう。

【タイムアタック】

第2の巨像

ノーマルモード 4:00:00　ハードモード 4:30:00

弱点に到達するには、まず足の裏にある急所を弓で射抜く必要がある。いかに素早く急所を攻撃できるか、どれだけ迅速に巨像に登り始められるかが、規定時間内の撃退を目指すうえで重要な要素となる。巨像の動きを把握して、的確に急所を射抜くこと。

ノーマルモードの倒し方

後ろ足の急所を射抜き、後ろ足から登っていけば効率よく弱点を攻撃できる。まずは臀部の弱点を攻撃し、そのあとに頭部の弱点を目指すと無駄がない。戦闘開始直後、弓に装備を切り替えつつ、真っすぐに巨像の背後へと進む。ある程度近づいたら、片方の足に狙いを定めて、後ろ足の急所を射抜こう。巨像が膝をついたら、体毛をよじ登って臀部の弱点へ。臀部の弱点を攻撃し終えたら、背中の右側を走り抜けて頭部へと移動。巨像が頭を振り終えたら力を溜め始め、暴れる前に剣を突き刺そう。

足が上がる位置を予想して、接地している後ろ足の上部を狙うように弓を構えておくといい。

ハードモードの倒し方

胴体の左脇腹に弱点が追加される。ノーマルモードと同じ手順で急所を射抜き、臀部、頭部、左脇腹の順に攻撃しよう。左脇腹にある弱点へは背中から落下し、弱点周辺の体毛につかまるように移動すると、素早くたどり着ける。背中の左側にある突起物から落下すれば、確実に弱点周辺の体毛をつかむことができる。ワンダが左脇腹に触れているときは巨像の揺れは激しくないので、最大まで力を溜めて剣を突き刺すといいだろう。ノーマルモードよりも規定時間が長いので、手こずることはないはずだ。

左脇腹にある弱点へは、写真の場所から落下するといい。弱点周辺で体毛をつかむことを忘れずに。

【タイムアタック】

第3の巨像

ノーマルモード 6:00:00 ハードモード 5:00:00

タイムアタック中、もっとも難度が高い。巨像の右腕にある鎧を壊して弱点を目指す場合、右腕の振り下ろし攻撃を誘発させる必要があるため、どうしても時間がかかってしまう。まずは、鎧を壊さずに弱点へ到達する方法を習得しておくといいだろう。

■ノーマルモードの倒し方

石版を叩かせて右腕にある鎧を破壊するには時間がかかるため、鎧を壊さずに右肘まで登る方法を選択。戦闘開始直後、真っすぐ巨像に近づき、巨像が2歩進んだら止まる。こうすることで、最短時間で右腕の振り下ろし攻撃が誘発できる。振り下ろし攻撃を避けて剣の部分に登ったら、落下しないように待機。このあと、巨像が右腕を大きく下げた瞬間に前方へジャンプ。すると、鎧を飛び越えて右肘部分に到達できる。あとは頭部の弱点を攻撃し、背中から腰に落ちて腹部の弱点を攻撃するだけだ。

写真の位置で右腕が上げるまで待機。右腕が下がる瞬間に、前方へ向かってジャンプ。

■ハードモードの倒し方

ハードモードでは左肘に弱点が追加されるほか、規定時間が1分も短くなっている。もっとも重要となるのは、体勢を崩さずに連続して弱点を攻撃すること。ノーマルモードと同じ方法で右肘までよじ登り、まずは頭部にある弱点を攻撃。頭部の弱点を攻撃し終えたら、背中で腕力を回復して左肘へと移動する。左肘にある弱点を攻撃するときは、巨像が左腕を振る動作を終えた瞬間に力を溜め始めるといい。このあと、背中から落下して腰部へと移動。腹部に回り込んで弱点に剣を突き刺そう。

頭にある弱点を攻撃する際、体勢が崩れてしまうようならば、後頭部側に位置取るといい。

【タイムアタック】

第4の巨像

ノーマルモード 5:30:00 ハードモード 5:00:00

迅速に巨像を丘の上までおびき寄せる必要がある。さらに、いかに素早く巨像の背後へ回り込みかが、規定時間内クリアーを目指すうえでは重要となる。下にまとめた攻略法どおりにプレイすれば1分20秒ほどで巨像に登り始められるので、焦らずに行動すること。

■ノーマルモードの倒し方

スタート直後、巨像からもっとも遠い丘へと移動。矢を当てると巨像の移動速度を高められるが、ワンダを見失うと周囲を見渡すため時間のロスとなる。そのため、弓は使わないほうがいい。巨像が丘の上に近づいたら、地下へ入って反対側の階段へと移動。隠れながら巨像の動きを観察し、前足を地面に突き刺した瞬間に巨像へ近づこう。尻尾が下がったら登り始め、真っすぐ首まで進んで急所を攻撃。力を溜めずに剣を2回突き刺し、体勢が変わったら頭部へ移動して一気に弱点を攻撃しよう。

アグロの操作に慣れていない場合は、地下への入口まで走って移動しても問題はない。

■ハードモードの倒し方

ノーマルモードよりも規定時間が30秒短くなっているが、巨像をうまく誘導できれば問題はない。両前足の付け根に弱点が追加されているので、巨像の体によじ登ったらこの弱点から攻撃すること。体毛が生えているギリギリの場所に弱点があるため、立って移動していると落下の危険があるので気をつけよう。ふたつの弱点を攻撃し終えたら、首にある急所を攻撃して頭部へ移動。ワンダが頭部にいる場合、巨像は頭を横に振るので、巨像の顔の向きに対して垂直に位置取ると体勢が安定しやすい。

体勢を崩さずに剣を突き刺すため、巨像の顔の向きに対して垂直に位置取るようにしよう。

【タイムアタック】

第5の巨像

ノーマルモード　5:30:00　ハードモード　5:30:00

巨像につかまるまでに時間がかかるため、一度でも巨像の体から落ちてしまうと規定時間内にクリアーするのは困難となる。腕力が尽きないように巨像の体を移動することがクリアーの鍵を握る。翼にある弱点へ移動するときは慎重に行動すること。

ノーマルモードの倒し方

まずは、スタート地点の右斜め前にある足場が3つ並んだ場所へ。この際、必ず潜水して移動すること。つぎに、中央にある足場に立って巨像注視を使いながら矢を放つ。近づいてきた巨像にしがみつき、両翼の弱点を攻撃したあとに尻尾にある弱点を攻撃しよう。翼の先端に移動するときは、前転回避を使うと体毛がない部分を一気に移動できる。前転回避後、R1ボタンを一度離してから再びボタンを押して体毛につかまろう。この方法を使えば、巨像の旋回方向に関係なく弱点にたどり着ける。

尻尾にある弱点の判定は意外と広く、写真の位置で剣を突き刺してもダメージを与えられる。

ハードモードの倒し方

弱点の数と位置はノーマルモードと変わらないので、基本的な攻略法に変化はない。ただし、翼にある弱点の紋様を消すには、剣を2回突き刺さなければならないので注意が必要だ。弱点攻撃後、巨像が回転するあいだにもう一度攻撃できればタイムは大幅に短縮できる。ワンダの体勢が安定したら、すぐに力を溜めて攻撃を行うこと。巨像が回転したあとに羽ばたいた際、腕力が残り少ない場合は回転中に胴体に向かって飛び降りてしまうのも手だ。タイミングさえつかめば、成功率は高い。

巨像が回転するためワンダの体勢は見えにくいが、回転中にもう一度剣を突き刺すこと。

【タイムアタック】

第6の巨像

ノーマルモード　3:30:00　ハードモード　6:30:00

移動や攻撃に手間取っていると、規定時間をオーバーしてしまう。巨像の体にしがみついているときは、巨像が歩くだけでも大きく揺れる。そのため、弱点への最短ルートを移動するよりも、安全なルートをよじ登るように心がけたほうが無難だ。

ノーマルモードの倒し方

スタート直後、奥にある建造物を目指して真っすぐ進む。巨像が出現するデモシーンをスキップしてしまうと、巨像のスタート位置がワンダに近くなってしまうので、デモシーンはスキップしないこと。建造物到達後、巨像が覗き込んだ隙に髭につかまる。このとき、髭の右側に移動しておくと巨像が立ち上がったときに左肩に移動しやすくなる。髭から直接頭部を目指すと激しく揺れるので、左肩から頭部へと移動しよう。頭部にある弱点を攻撃し終えたら、背中へと滑り落ちるように移動するといい。

巨像が立ち上がると髭は大きく揺れる。髭が左肩に近づいた瞬間に手を離して飛び移ろう。

ハードモードの倒し方

左手の甲に弱点が追加されているものの、規定時間がノーマルモードに比べて3分も長くなっているので余裕を持って行動できる。スタート後、ノーマルモードと同じようにまずは奥の建造物へ。巨像が建造物を覗き込んだときに左手を地面につくので、手の甲にしがみついて弱点を攻撃。巨像は起き上がると腕を振るので、剣を突き刺したあとに再度建造物へ戻り、さきほどと同じ方法で弱点を攻撃するといい。弱点の紋様が消えたら、髭から巨像の体をよじ登り、頭部、背中の順に弱点を攻撃するだけだ。

確実に左手の甲にある弱点を攻撃したいときは、巨像が動き出す前に剣を突き刺すこと。

【タイムアタック】

第7の巨像

ノーマルモード 12:00:00 ハードモード 8:00:00

ノーマルモードの倒し方

戦闘開始直後、真っすぐに進むと巨像が攻撃を仕掛けてくる。まずは、背ビレの電撃をかわしながら尻尾にしがみつこう。巨像の体が水面に出たらすぐに移動を開始。巨像の体が水中に沈み込む直前まで進み続けること。背ビレの急所は、ワンダがかけ声を上げる程度に力を溜めれば電撃を止めることができる。ジャンプからの下突きを決めるのも手だ。巨像が潜水し始めたらすぐに手を離し、水面に巨像が現れるのを待とう。電撃に注意しながら応戦すれば、規定時間をオーバーすることはほとんどない。

ハードモードの倒し方

基本的には、ノーマルモードと同じ方法で規定時間内クリアーが可能。ただし、電撃を食らうと大幅に体力を奪われてしまうので注意すること。頭部にある弱点を目指して進んでいると、通常は3つ目の背ビレにある急所を攻撃し終えたときに巨像が潜水を始めてしまう。だが、3つ目の背ビレにある急所を攻撃する際、ギリギリまで頭部に近づいて攻撃を行うと、巨像が潜水を行わずに頭部を振る行動を優先させる。巨像の体から手を離すことなく倒せるので、タイムの大幅な短縮が可能となる。

規定時間に余裕があるため、弱点にたどり着くまでの時間は気にしなくてもいい。背ビレの電撃を食らって巨像から手を離してしまわない限り、苦戦することはないだろう。ハードモードでは規定時間が大幅に短くなるが、焦らずに行動すれば問題ない。

スタート位置から真っすぐに進むとすぐに巨像が反応する。巨像の鳴き声が発見の合図だ。

背ビレの横に位置取って攻撃すれば、巨像は潜水を行わない。これで確実に弱点を攻撃できる。

【タイムアタック】

第8の巨像

ノーマルモード 8:00:00 ハードモード 7:30:00

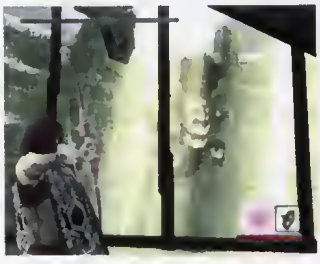
ノーマルモードの倒し方

スタート直後は巨像がワンダに気づいておらず、地上を歩き回っている。まずは、巨像を壁に誘導させるため、口笛を吹いて巨像の注意を引きつけよう。戦闘開始直後に口笛を吹けば、巨像の姿は目視できないものの、必ず巨像が壁を登る。弓に装備を切り替えながら最上階へ移動し、巨像の姿が確認できる格子へ。前転回避で格子の外に立ち、急所を素早く射抜こう。巨像が最上階よりも高い位置にいるときに急所を射抜くことができれば、長時間転倒し続けるので一気にトドメを刺すことも可能だ。

ハードモードの倒し方

弱点の数と位置はノーマルモードと同じだが、巨像の体力が増えている。そのため、一度巨像を落としただけではトドメを刺すことはできない。とはいえ、最上階以上の位置から巨像を落下させれば、2回繰り返すだけで倒すことができる。ノーマルモードと同様の対処法で挑めば、規定時間内のクリアーが可能だ。ただし、光弾によるガスには細心の注意が必要。ガスに数秒近づいただけでも、あっというまに体力がゼロになってしまう。ガスをかわすことを最優先に考えて行動すること。

足にある2ヵ所の急所を射抜いた際、巨像が地面に落ちて転倒している時間は、落下した高さに比例して長くなる。高所までスムーズに巨像を誘導し、迅速に急所を射抜くことがタイム短縮の鍵を握る。的確に急所を射抜けるように弓の腕を磨いておこう。



巨像が写真の高さにいるときに急所を射抜けば、驚くほど長時間のあいだ転倒し続ける。

剣を突き刺すときは巨像の体勢に注意。流れている曲が変わったら建物内へ移動すること。

【タイムアタック】

第9の巨像

ノーマルモード 7:30:00　ハードモード 5:30:00

巨像に間欠泉を当てるまでの行動をパターン化してしまえば、規定時間内クリアーは簡単だ。ただし、間欠泉が吹き出るタイミングは、巨像が登場するデモシーンをどこでスキップさせるかによって変化する。プレイを繰り返し、タイミングを覚えておくこと。

■ノーマルモードの倒し方

巨像が登場するデモシーンが流れが始めたら、すぐにスタートボタンを押してスキップすること。右スティックで視点をアグロがいる方向に事前に合わせておき、動けるようになったらアグロに飛び乗ってすぐに走り出そう。巨像をおびき寄せるのは、スタート時にアグロがいた方向に見える間欠泉。巨像と間欠泉が直線上に位置取るように移動し、間欠泉が吹き出たらUターンして巨像に近づこう。間欠泉が巨像に当たったことを確認したら、急所を弓で射抜いて体によじ登り弱点を攻撃するだけだ。

アグロに騎乗したら、光弾を食らわないように⊗ボタンを押してすぐに走り出すこと。

■ハードモードの倒し方

間欠泉までスムーズにおびき寄せれば、苦労することはない。ノーマルモードと同じ対処法で、問題なくクリアーできる。ただし、巨像の体力が増えているため、効率よく弱点を攻撃する必要がある。頭部にたどり着くと、巨像は大きく頭を振り上げる。体勢を崩されないためには、巨像が頭を振り終えたらすぐに力を溜め始め、巨像が再び頭を振り始めるまえに剣を突き刺すといい。巨像は体力が半分以下になると頭を横に振るようになるので、必ず巨像の顔の向きに対して垂直に位置取ること。

ノーマルモードとの違いは、弱点を攻撃する回数が増えるだけ。連続で剣を突き刺そう。

【タイムアタック】

第10の巨像

ノーマルモード 6:00:00　ハードモード 5:00:00

アグロに騎乗しながら、いかに素早く巨像の目を射抜くかが時間短縮のポイントとなる。重要となるのは、巨像注視の使い方と弓の扱い方。巨像の接近に合わせて巨像注視を使いながら弓を構え、迅速かつ確実に巨像の目を狙うように行動すること。

■ノーマルモードの倒し方

戦闘開始直後、アグロに騎乗してその場で待機。巨像が近づいてきたら、一定の距離を保つように走り出そう。アグロが最高速に達したあとは、⊗ボタンを押し続けていると最高速が維持できる。急発進が苦手な人は、この操作方法を覚えておくといいだろう。目を射抜いたあと、巨像が壁に衝突するデモシーンが流れる。じつは、このデモシーン中もアグロが走ったままになっているので、巨像から離れてしまわないように急停止しておくと安全だ。巨像の背中につかまるときは、アグロから直接飛び移ること。

アグロ騎乗中、⊗ボタンを連打しなくても、ボタンを押し続けていれば最高速に達する。

■ハードモードの倒し方

ノーマルモードと比べて、規定時間が1分短くなっている。だが、時間に余裕があるので対処法を変える必要はない。巨像が壁に衝突したあとに弱点を攻撃する際、紋様が消えると巨像は地中に潜っていく習性がある。ハードモードでは、最大まで力を溜めて剣を5回突き刺すと弱点の紋様が消えるので、まずは尻尾側の弱点を4回攻撃。そのあとに頭部側にある弱点を攻撃しよう。時間短縮にはならないが、こうすることで再び巨像を壁に衝突させたときに、確実にトドメが刺せるようになる。

弓を構えているときに最大まで力を溜めず、矢を連続で射って目を狙うのも手だ。

【タイムアクト】

第11の巨像

ノーマルモード 5:30:00　ハードモード 5:30:00

時間短縮のポイントとなるのは、松明を拾うときと巨像を谷底に落とすとき。何よりも重要となるのが、巨像の攻撃を食らわないように行動すること。巨像の体力は少ないので、短時間で外殻を剥がせれば、余裕を持って規定時間内にクリアーできる。

■ノーマルモードの倒し方

戦闘が始まったら、すぐに右側にある台座の上へ移動。素手の状態となり、巨像が台座に突進するのを待とう。巨像の突進に合わせて地面へとジャンプし、地面に落ちた松明のもとへ。松明は、近づいて◉ボタンを連打すれば拾うことができる。松明を手に入れたら素早く谷側にある台座へ移動し、台座に登って松明に火を灯そう。火を灯すときは、篝火の前で■ボタンを押すのが確実だ。巨像を谷底に落下させたら崖の上から矢を射り、巨像をスタート地点までおびき寄せてから弱点を攻撃すること。

■ハードモードの倒し方

規定時間がノーマルモードと同じため、巨像を谷底に落とすまでに手間取ると規定時間内クリアーは困難となる。谷底に落とすまでに時間がかかってしまった場合は、スタート地点までおびき寄せず、崖下に飛び降りて弱点を攻撃するのも手だ。巨像の背中に向かって飛び降りることができれば、そのまましがみついて弱点に剣を突き刺すことができる。ワンダが背中にしがみついていると巨像は激しく暴れるが、巨像の進行方向に対して垂直に位置取っていれば、体勢を崩されることはない。

巨像を谷底に落とすときは、近づきすぎないこと。R1ボタンを押しながら近づくといい。

巨像注視を使いながら巨像の背中へ。落下地点が確認できるので、より確実に着地できる。

【タイムアクト】

第12の巨像

ノーマルモード 9:30:00　ハードモード 10:00:00

巨像の頭部に登り、突起物を攻撃して進行方向を選択。屋根つきの足場に飛び移ったあと、巨像の体勢が変わるまで待たなければならないため、弱点を攻撃するまでに時間がかかる。規定時間は長いので、焦らず落ち着いて行動するように心がけよう。

■ノーマルモードの倒し方

巨像の頭部へと移動する際、背中からよじ登ろうとすると移動に手間取るため、大幅に時間をロスしてしまう。そこでオススメなのが、足場から頭部へと飛び移る方法。戦闘が始まったらすぐに装備を弓に切り替え、どの部位でも構わないので巨像に矢を当てる。すると、巨像は光弾を発射したあとに前足を足場に乗せる。この隙に足場から顔に向かって飛び移れば、顔につかまることが可能なのだ。あとは顔から頭の上によじ登り、突起物を剣で叩いて屋根つきの足場へと誘導させるだけだ。

■ハードモードの倒し方

弱点の数と位置はノーマルモードと変わらないため、基本的な対処法にも変化はない。ただし、弱点に剣を突き刺す回数が増えるので、ダメージを与えたときの巨像の習性を理解しておくこと。巨像は、体力が半分以上減ると、足場の屋根を体当たりで破壊する。また、弱点を攻撃する際、最大まで力を溜めてから剣を2回突き刺すと、水中に潜水する習性がある。剣を2回突き刺したあとに再び力を溜め始め、巨像が水中に潜る瞬間に突き刺し、少しでもダメージを与えるように行動すること。

巨像が前足を乗せたら足場から顔に向かってジャンプ。顔の出っ張りにしがみつこう。

巨像が近づいている場合は、写真の位置からジャンプすると顔につかまることができる。

【タイムアタック】

第13の巨像

ノーマルモード　12:00:00　ハードモード　13:00:00

腹部の急所をいかに素早く射抜けるかが、規定時間内クリアーの成否を分ける。ただし、規定時間には余裕があるので多少時間がかかったからといってすぐに諦めないこと。巨像が地中から現れるときは急所を狙いやすいので、この隙を逃さないように。

ノーマルモードの倒し方

スタート直後、すぐに装備を弓に切り替えて急所を射抜こう。巨像注視を使いつつ、動きを予想しながら矢を放つと当たりやすい。急所を射抜いて巨像の高度が下がったら、アグロに騎乗したまま翼の近くへ。飛び移るのは後方にある翼。しがみついたあとは、翼の傾きが水平位置に戻る前に根本までよじ登っておくといいだろう。胴体に移動したら、すぐに弱点を攻撃。弱点の紋様が消えると巨像は回転するので、傾きに気をつけながら体毛が生えている部分を進み、落下の危険を回避すること。

戦闘開始直後の巨像の動きは毎回同じ。確実に急所を射抜けるように練習しておくのも手。

ハードモードの倒し方

翼にしがみつくまでの対処法は、ノーマルモードと同じ。ただし、ハードモードでは巨像の体力が増えているため、ふたつ目の弱点を攻撃している途中に巨像は地中へ潜ってしまう。巨像が地中に潜ったあとは、すぐにアグロへ騎乗。巨像注視を使いながら、地中から出てくるところを待ち伏せしよう。待機場所の目の前に巨像が現れれば、簡単に急所を射抜ける。弱点を攻撃するのに手間取った場合、何度も巨像の体によじ登ることになるが、3回までならば規定時間内に倒すことが可能だ。

コントローラーが振動すると巨像は地中から姿を現す。出現位置を予測して待ち伏せよう。

【タイムアタック】

第14の巨像

ノーマルモード　9:00:00　ハードモード　9:00:00

巨像の外殻を剥がすまでの移動を無駄なく行うことがタイム短縮につながる。巨像の動きは気にせず、スムーズに移動するように心がけよう。外殻を剥がせる天井のある広場まで5分以内に到達できれば、余裕を持って倒すことができるはずだ。

ノーマルモードの倒し方

通常の攻略法と同じように、円柱に登って巨像へ矢を射り、突進を誘発させる。円柱に登るときには、力を7割程度まで溜めてから垂直にジャンプすると、2段ずつ登っていくことが可能だ。円柱が倒れるときは、完全に倒れてしまう前につぎの足場へと飛び移り、少しでも時間を短縮するように行動したい。また、途中で挿入されるデモシーン中も移動できることを覚えておくこと。とくに、最後の円柱が倒れるデモシーン中に壁の奥へと移動すれば、巨像との距離を稼ぐことができるので重宝する。

流れるような動きで移動。丁寧、かつ迅速に移動すれば、規定時間内にクリアーできる。

ハードモードの倒し方

弱点を攻撃するときに若干の注意が必要となるが、基本的な対処法はノーマルモードと変わらない。巨像の外殻を剥がしたあと、背中に乗ったときに連続で攻撃できるかどうかが、クリアーの成否を左右する。弱点を攻撃するときは、必ず巨像の進行方向に対して横になるようにしがみつくこと。この体勢が維持できれば、剣を突き刺そうと力を溜めているときに体勢が崩される心配はない。巨像が体を小刻みに震わせたときや、走り出したときも体勢は崩れず、安心して剣を突き刺すことができる。

巨像がどんなに暴れても、ワンダの体勢が崩されないようにしがみついていれば安全だ。

【タイムアタック】

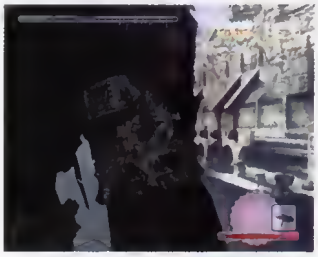
第15の巨像

ノーマルモード 10:00:00 ハードモード 11:30:00

ノーマル、ハードモードともに規定時間が長いため、余裕を持ってプレイできる。移動ルートをパターン化させれば、苦労することはないだろう。ただし、巨像の体にしがみついているときは揺れが激しいので、ワンダの体勢をつねに確認するように。

ノーマルモードの倒し方

スタート直後、左側にある建造物を目指して移動。建造物の端から2番目にある石畳の上で、巨像が踏みつけ攻撃を仕掛けてくるのを待とう。踏みつけ攻撃で石畳が傾かなかった場合は、割り切ってやり直すのも手だ。同様に、橋の上で巨像の攻撃を誘発させる際、デモシーン後に誤って転落してしまった場合もやり直したほうがいい。頭部にある弱点を攻撃し終えたら右肘の急所を攻撃。武器を落とすデモシーンが流れたら地面に降りて巨像から離れ、右手の振り下ろし攻撃を誘おう。



急所は力を溜めて攻撃する必要はない。頭部にある弱点攻撃後，腕力を回復せずに右肘へ。

ハードモードの倒し方

巨像の体につかまるまでの手順は、ノーマルモードと同じ。左胸に弱点が追加されているので、巨像につかまったらまずは左胸に移動。左胸につかまっていると、巨像は大きくのけ反ったあとに左右に体を振るわせる。腕力の消費はもちろん、時間のロスとなってしまうので、巨像が動き出す前に必ず剣を突き突き刺すこと。左胸の弱点を攻撃し終えたら、ノーマルモードと同じ手順で弱点と急所を攻撃していけばいい。左胸の弱点を攻撃するのに手間取らなければ、問題なく規定時間内にクリアーできる。

力を溜め始めたら巨像の動きに注意しながら、体勢が崩れる前に剣を突き刺してしまおう。

【タイムアタック】

第16の巨像

ノーマルモード 9:30:00 ハードモード 13:00:00

巨像の足元にたどり着くまでの道のりが長いため、光弾を食らうと大幅に時間をロスしてしまう。巨像の足元から弱点に到達するまではそれほど時間がかからないので、いかに攻撃を食らわずに巨像の足元まで進むかがクリアーの成否を左右する。

ノーマルモードの倒し方

焦らず、慎重に行動することが何よりも重要となる。光弾は基本的に単発で発射されるが、ごく稀に連続で発射されることもあるので要注意。壁となる障害物に隠れていると巨像は光弾を発射することはないが、壁から少しでも離れると光弾が発射される。わざと光弾を発射させて、タイミングを見計らって奥へと移動しよう。足元までたどり着いたら、腰部にある急所を目指して移動。巨像の掌につかまっているときは、小指側を進むようによじ登ると、安定した移動ができるので覚えておこう。

壁のあいだを移動するときは、巨像が光弾を発射する音を聞き逃さないようにすること

ハードモードの倒し方

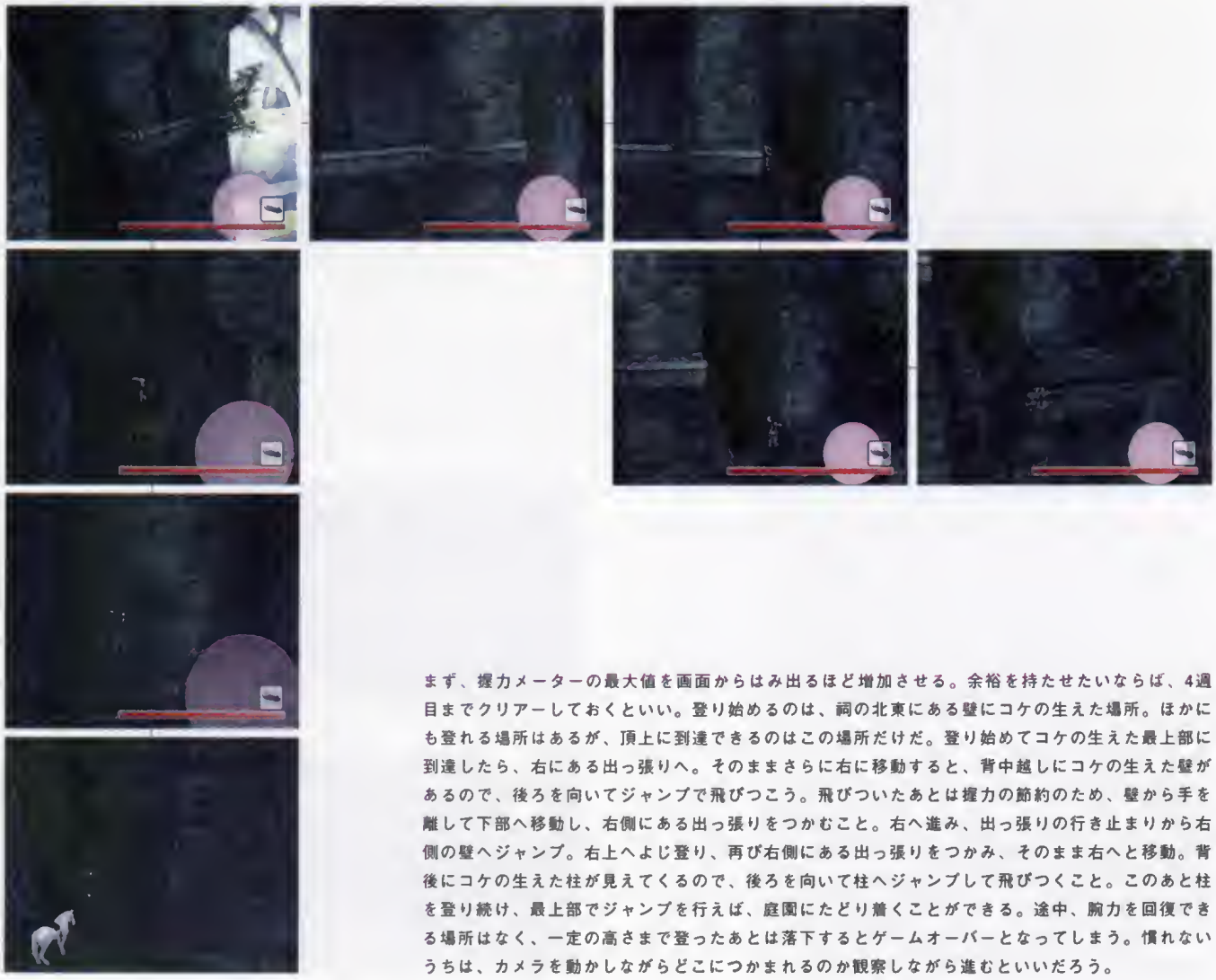
弱点の位置と数はノーマルモードと変わらない。また、規定時間がノーマルモードと比べて3分30秒も長くなっているので焦る必要はない。弱点を攻撃するときに安定した体勢を維持できれば、問題なく規定時間内にクリアーできる。弱点を攻撃すると、巨像は前のめりになって頭を振り回す。後頭部側にしがみついていれば体勢を崩されることはないので、巨像が頭を振り回しているあいだに剣を突き刺すことが可能だ。腕力を回復させたいときは、背中の体毛が生えている場所で休むといい。

紋様に手が触れるように位置取れば、体勢を崩されることなく、力を溜めて攻撃できる。

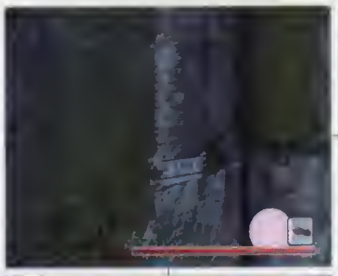
【隠し要素2】

古の祠の上にある庭園へ

緑に覆われ、暖かい光が差し込む庭園。だが、庭園にたどり着くには、事前に到達ルートを知っておく必要がある。このページにある情報を頭に叩き込み、安全に庭園を目指そう。



まず、握力メーターの最大値を画面からはみ出るほど増加させる。余裕を持たせたいならば、4週目までクリアーしておくといい。登り始めるのは、祠の北東にある壁にコケの生えた場所。ほかにも登れる場所はあるが、頂上に到達できるのはこの場所だけだ。登り始めてコケの生えた最上部に到達したら、右にある出っ張りへ。そのままさらに右に移動すると、背中越しにコケの生えた壁があるので、後ろを向いてジャンプで飛びつこう。飛びついたあとは握力の節約のため、壁から手を離して下部へ移動し、右側にある出っ張りをつかむこと。右へ進み、出っ張りの行き止まりから右側の壁へジャンプ。右上へよじ登り、再び右側にある出っ張りをつかみ、そのまま右へと移動。背後にコケの生えた柱が見えてくるので、後ろを向いて柱へジャンプして飛びつくこと。このあと柱を登り続け、最上部でジャンプを行えば、庭園にたどり着くことができる。途中、腕力を回復できる場所はなく、一定の高さまで登ったあとは落下するとゲームオーバーとなってしまう。慣れないうちは、カメラを動かしながらどこにつかまれるのか観察しながら進むといいだろう。



美しき風景が広がる

頂上到着後、左側へ道なりに進むと水と緑と光のコントラストが美しい庭園にたどり着く。ちなみに、右側へ進むとアーチ橋の上に進むことができる。古えの地の外に出ることはできないが、アーチ橋からの眺めは絶景なので、庭園へ向かうまえに立ち寄っておくといいだろう。

庭園に実る禁断の果実

庭園には、入手すると体力メーターと握力メーターの最大値の減る果実が37個実っている。意味深な感じを受けるが、入手したからといって物語やエンディング内容に変化が表れることはない。手に入れたあとに地上へ戻り、記録を保存してしまうと、悔やんでも悔やみきれなくなるので注意してほしい。

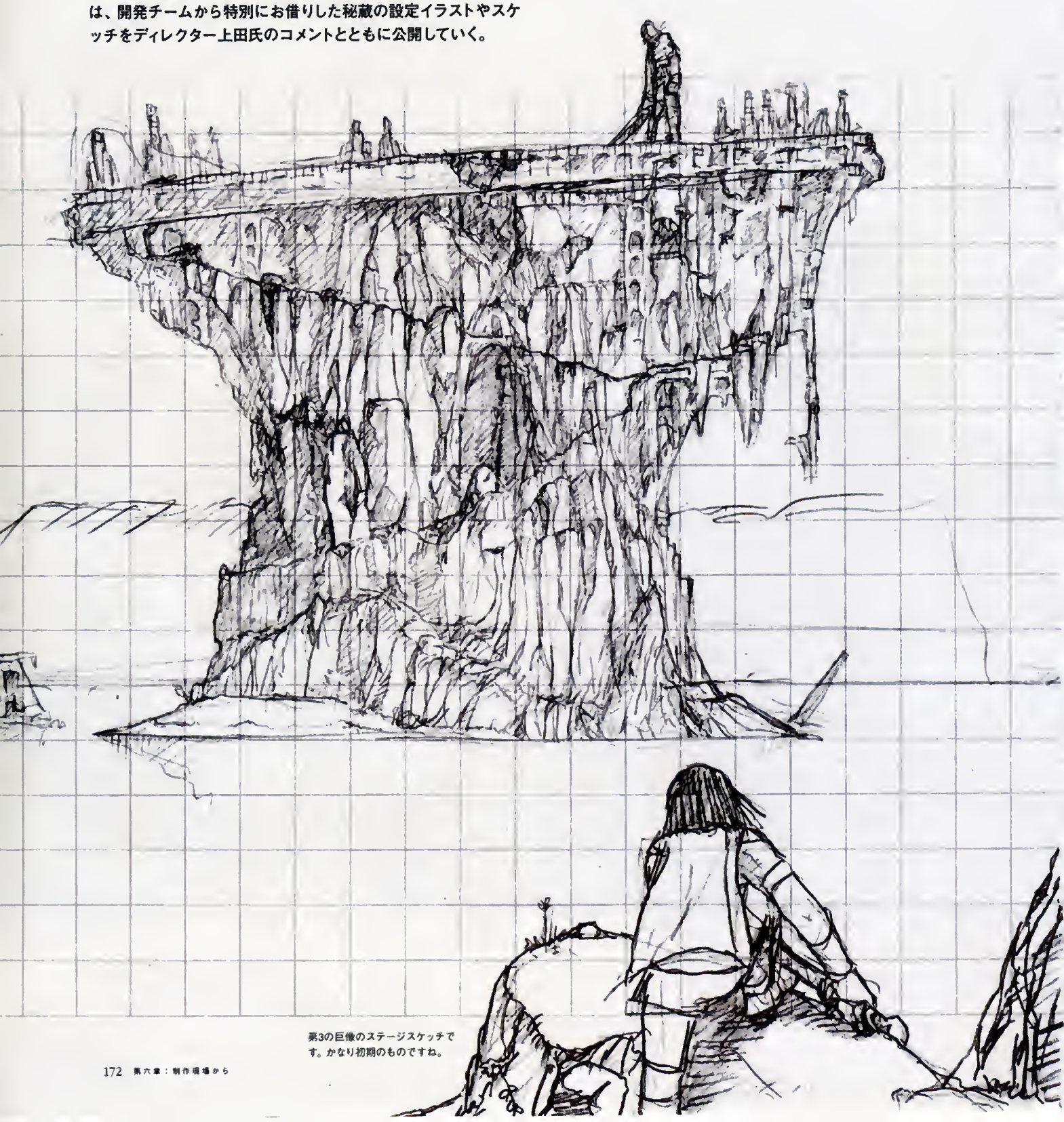
第六章 制作現場から

点は線となり 線は面を作る
束縛されず 安住しない
確固たる意思は 奇跡のような作品を生み出した

【制作現場から1】

設定イラスト

膨大な設定画から紡ぎ出された『ワンダと巨像』の世界。ここでは、開発チームから特別にお借りした秘蔵の設定イラストやスケッチをディレクター上田氏のコメントとともに公開していく。



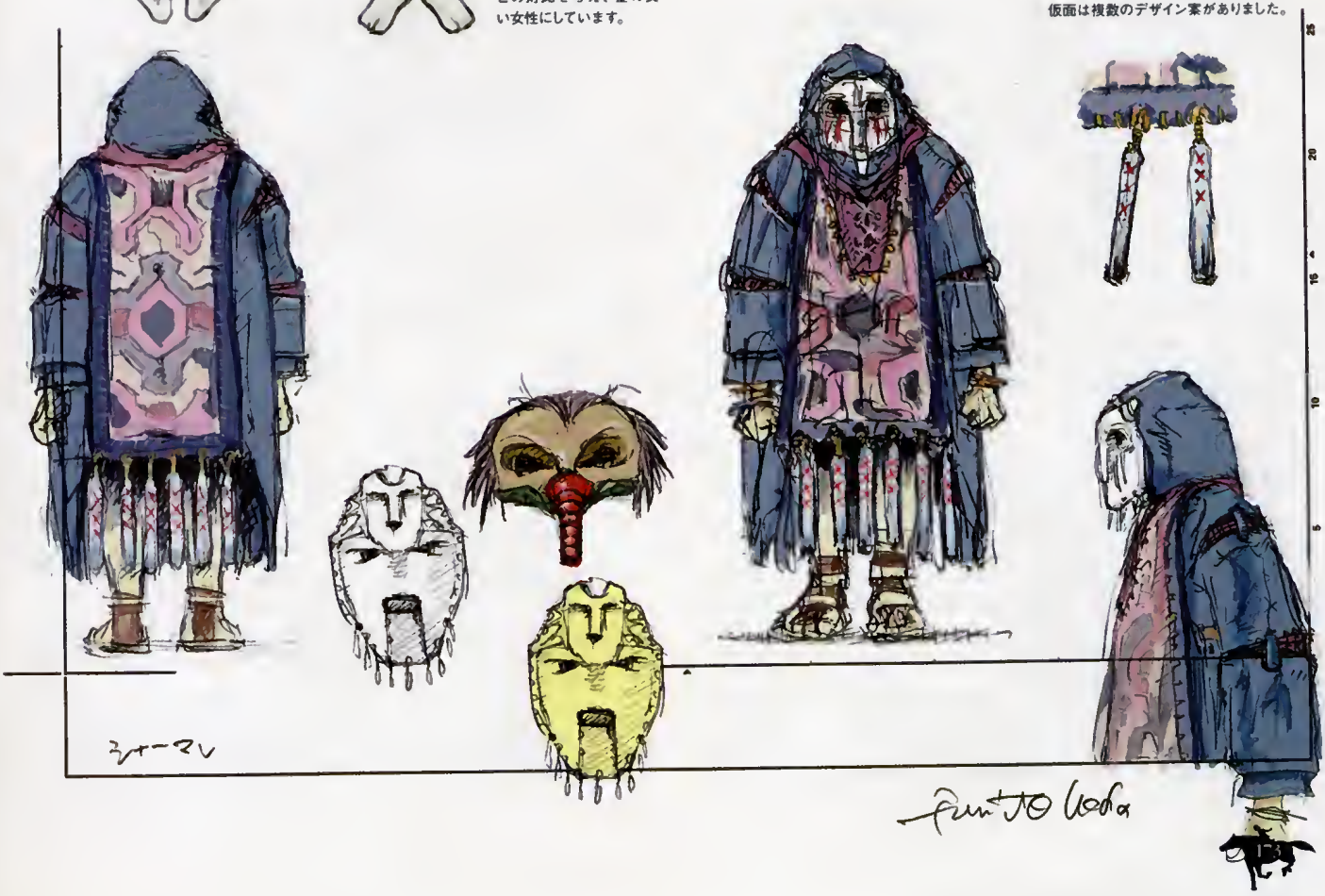
第3の巨像のステージスケッチです。かなり初期のものですね。

ワンダのスケッチです。当初から髪を長くする予定でした。

ヒロイン
死装束

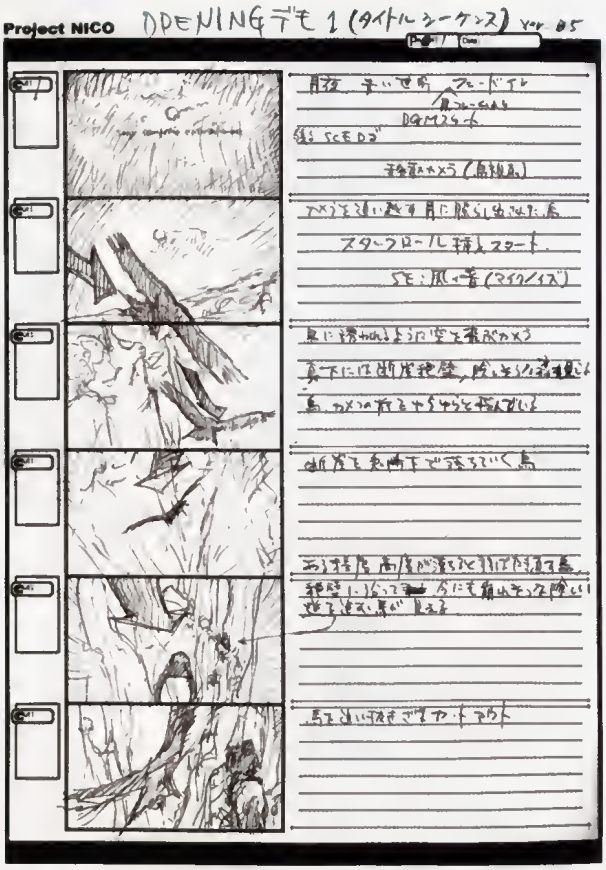
少女のスケッチです。
「ICO」に登場したヨルダとの対比を考え、髪の長い女性にしています。

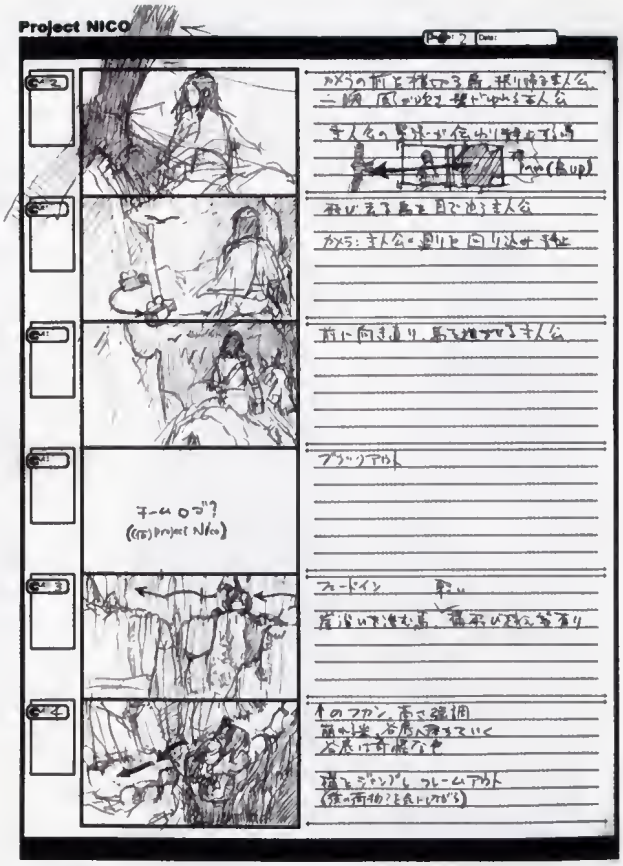
シャーマンのスケッチです。
仮面は複数のデザイン案がありました。

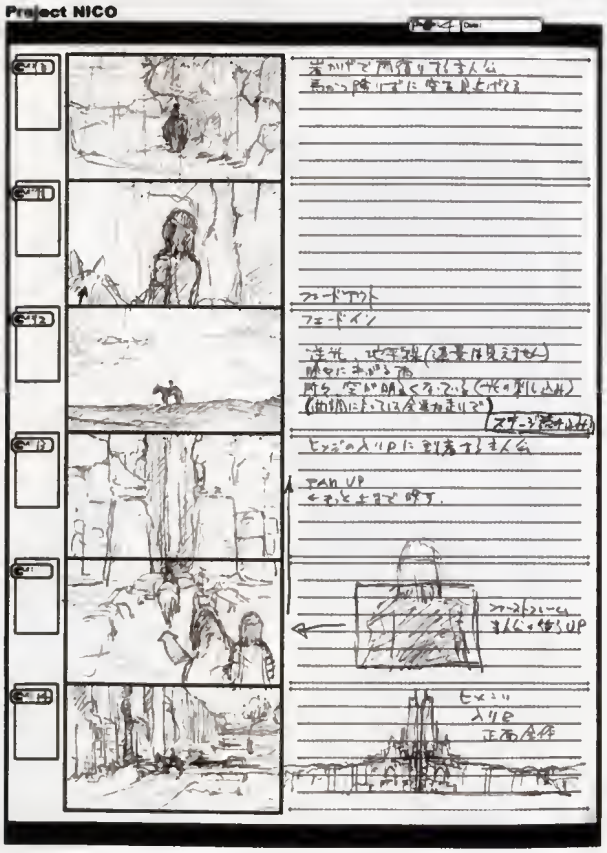


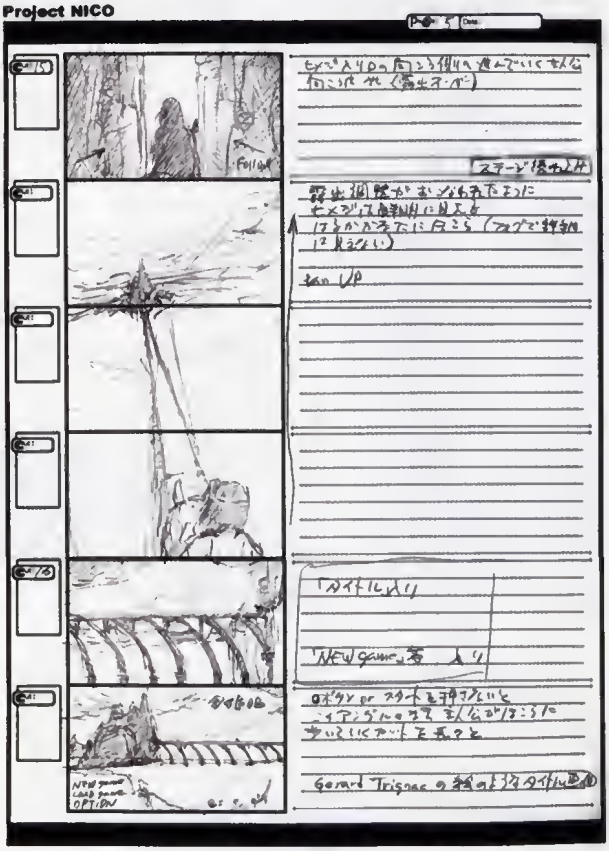
シャーマン

Fumito Ueda

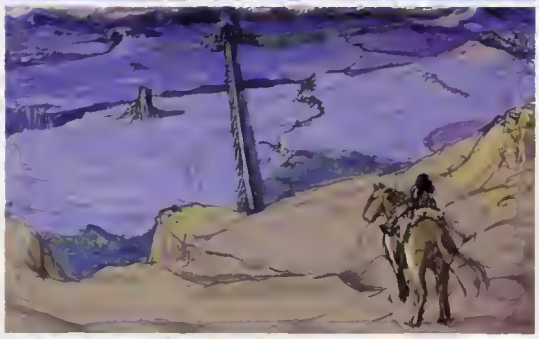


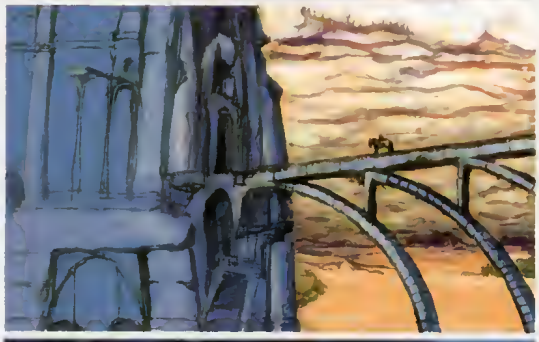




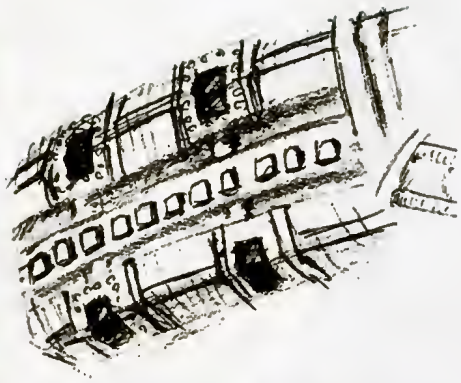


オープニングの絵コンテです。すべて僕が描いています。

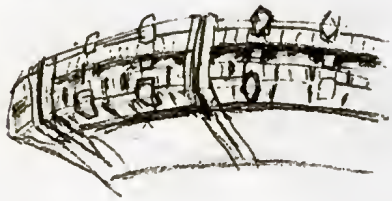


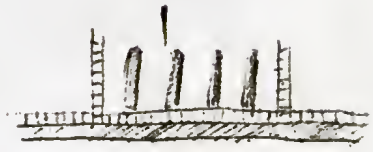


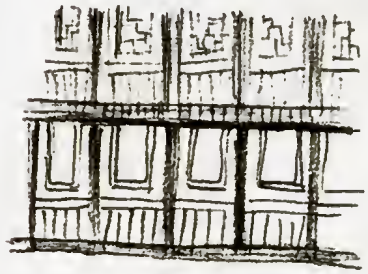
かなり初期のイメージボードです。青をイメージして僕が描いたものです。



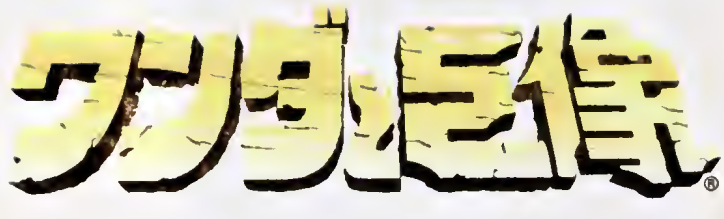
巨像のテクスチャのディティールデザイン案ですね。







「ICO」でも基にしたマントに描かれている紋様です。文字でも柄でもない、ほかにはないデザインをイメージしています。



初期にデザインしたロゴです。

ギリギリまでこれでいこうと考えていたロゴデザインですね。

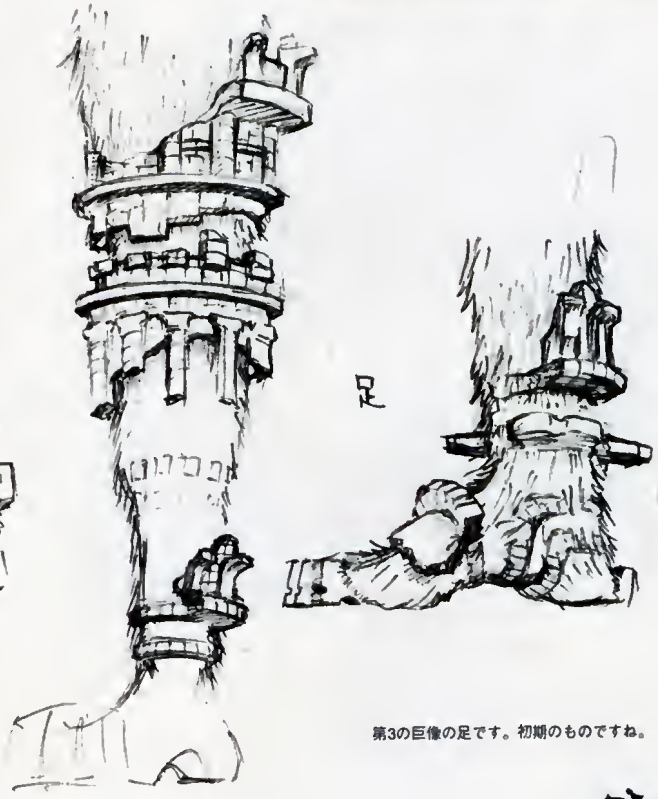
セーブプレートの初期デザインです。最初は単体で置くつもりでした。

＼セーブした回数分、石が積まれる（上限有り）

第1の巨像のデザイン
バリエーションです。

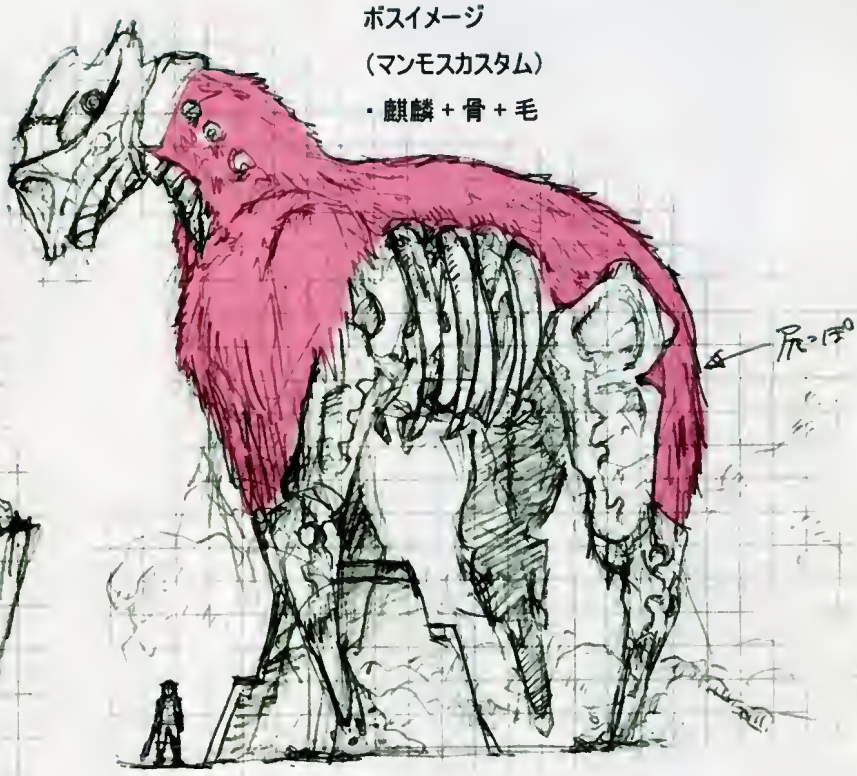
第1の巨像の初期デザインで
す。僕が描いたものですね。

攻略仕様を反映させた
第3の巨像のスケッチです。



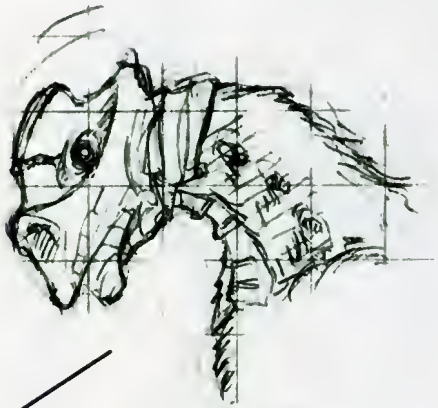
第3の巨像の足です。初期のものですね。

ボスイメージ
（マンモスカスタム）
・麒麟＋骨＋毛

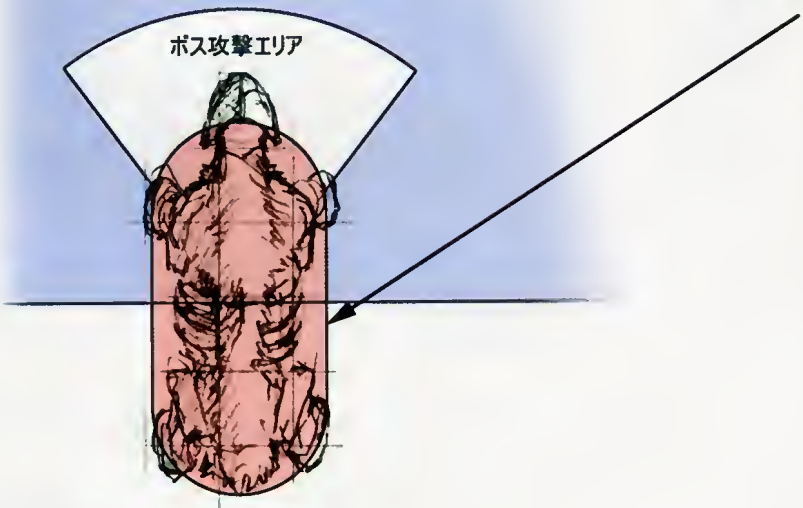


掴まり属性

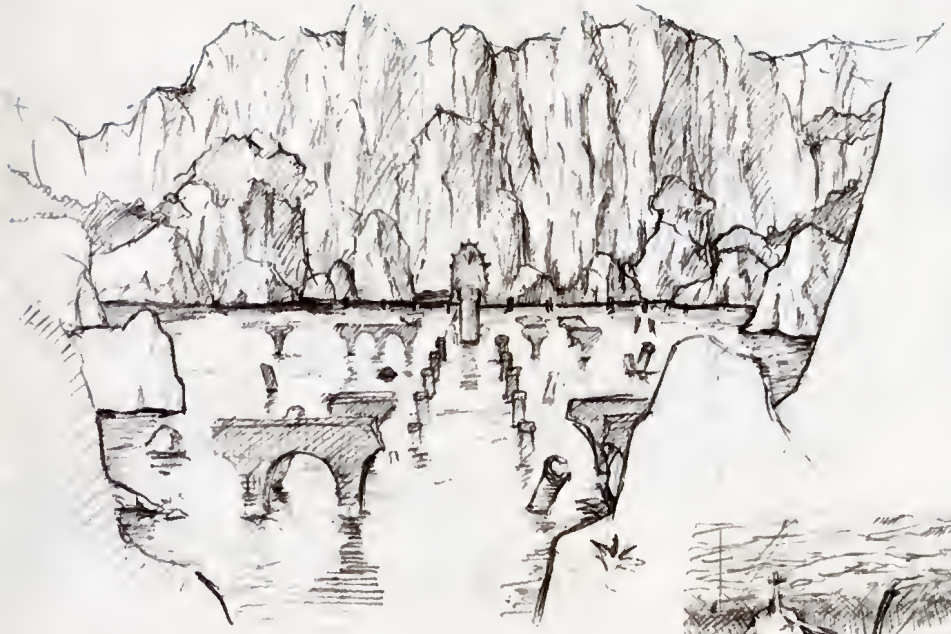
ボス仕様



プレイヤー探しエリア
・10秒間（暫定）移動を中止し
プレイヤーを探索するモーション
→この後、必ず前進モーションＸｎ回
（台を通り過ぎる程度前進させる）



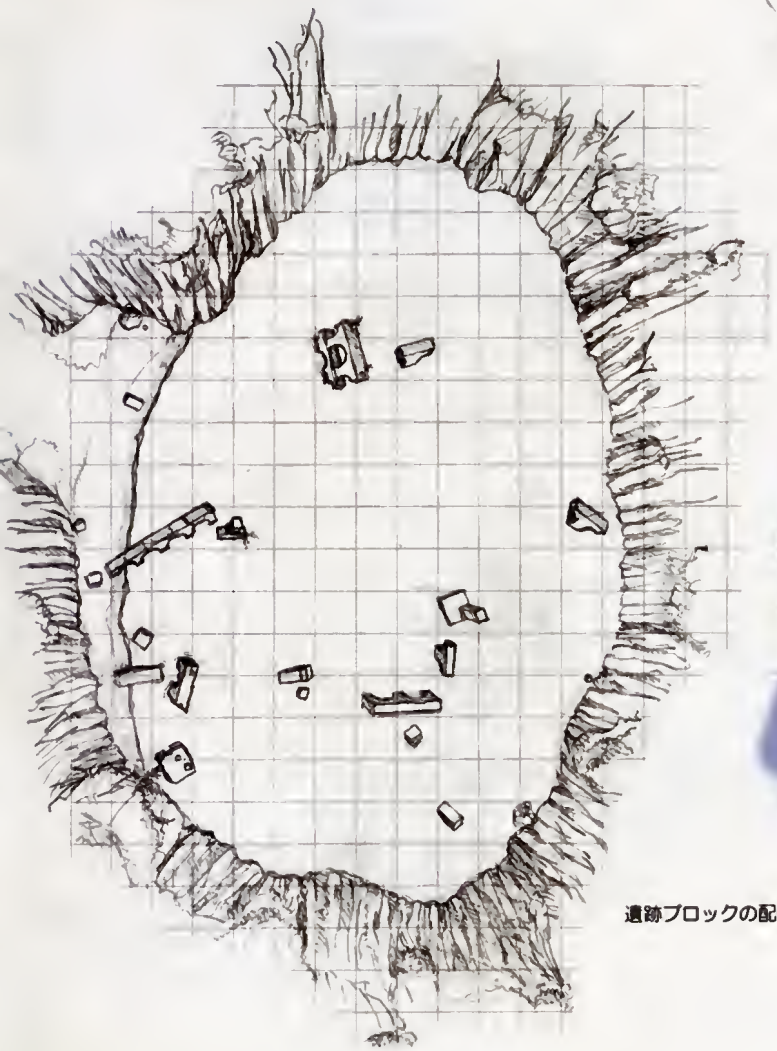
第4の巨像の仕様書です。いまとは仕様は異なってます。



第5の巨像の初期ステージイラストです。

水中戦をイメージしたスケッチ画です。
水中戦はぜひやりたかった

ウナギステージ



遺跡ブロックの配置は適当です。

第7の巨像のステージイラストです。